no.652 2002年 🥎

口行相社長、グの手東・本

GAME MACHINE

昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 (株) アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2-2-1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9.880円(送料共、消費税)

アミューズメント通信

FEBRUARY 15, 2002

ど・ヤト鬼。作ミートくしるもがオーセ武このかスかすム。割

マイクロソフトは「Xbox」発売記念として、日 準機が黒いボックスなのに対して、黒い半透明のス ケルトン仕上げになっているほか、コンポーネント A Vパック同梱で、標準機より5,000円高い39,800 円で出荷される。

は

響が、5 ビックンビックで 1 中間の 1 アルテンド 1 アルテンド 1 中間の 1 中間の

、トトは八三ル三なフ

幅

も変更に

め専なとン る用い

小円ルタは見らど中こしを二崎塚討虫に神

間入園者数の予測も八百 万人から四百万人に、一 人当たりの消費額を九千 円から六千五百円に下方 修正した。 作正した。 ものではなく、サイエン ス、ロボット、地球環境 の一つをテーマに先端と の一つをテーマに先端 を伝えるという教育型テーマパークに見直した。 またパークの名称も白紙 に戻して再検討する予定。

twice monthly on the 1st and 15th of the

添付ファイルによる著作権侵害主張した

最高裁、1-2審の判決を支持

定上法告め告廷し 韓

計場治虫ワ 画を

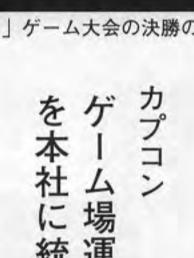
本体は百三万台(三百六 中九万台)、「PS2」本 中九万台)、「PS2」本 中九万台)、「PS2」本 中九百二十八万台)出荷した。 所PS」用が五十九万台、後者 が二千四百九十九万台、後者 が二千四百九十九万台。 が二千四百九十九万台。 が二千四百九十九万台。 が二千四百九十九万台。 で別の千万枚。「PS 計八億四千万枚。「PS 計八億四千万枚。「PS 計八億四千万枚。「PS

り、普及にはずみがつり、普及にはずみがつり、普及にはずみがつり、普及にはずみがつる。 また東南アジアへも「P また東南アジアへも「P なった。うち香港、シ なった。うち香港、シ に完全子会社としてお に完全子会社としてお では「P を十二月二十二 がら出荷する予定。 が正式になかっため、現 のて導入される予定。 のて導入される予定。

ると一る在まう判のま判 らさってかまっているれれ頃れららて「

判一たメ疑だでのる改り

てる布て、ずのの映 ず下か本年



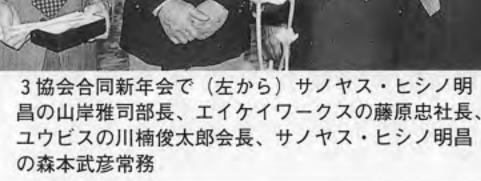


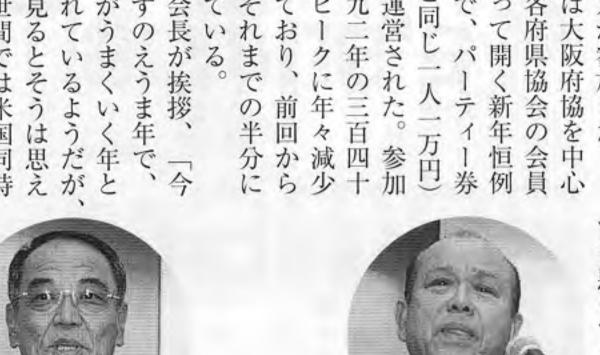
ティヴの笠井晋副社長、友栄の内田博社長、たつみ娯楽の入江昭造 社長、ミッドウェストの中西昭雄社長、アルゼの真鍋勝紀取締役



の永井明専務執行役員、ナムコの中村雅哉社長、セガ社の佐藤秀樹 社長、ナムコの橘正裕常務







長、右上はAOUの入江

ンの初野純孝部長、吉田昌稔常務、サミー・

アミューズメントの鈴木実社長

A O U 近畿地区協新年会で(左から)ナムコの加々見章部 長、猿川昭義常務、高井商会の高井一美社長、エトナの中

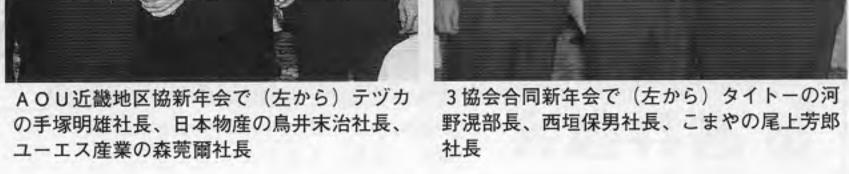
AOU近畿地区協新年会で(左から)カプコ 野哲雄社長、ナムコの鈴木登本部長



の手塚明雄社長、日本物産の鳥井末治社長、 ユーエス産業の森莞爾社長



社長



IB

本ンよっ

上はSCEの久多良木 健社長、右上はCES

体ューデー

`夕制 1

ス取方装

http://www. ampress.co.jp/

「ゲームマシン」のウェッブサイ

トロ基板レンタル

1タイトルを1ヵ月1万円でレンタルします

お気軽にお問い合わせください

T578-0976 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13 phone 0 6 - 6 7 4 4 - 1 2 8 3

fax 06-6744-1235

毎週入れ替えても1日たったの333円です

など 1,000タイトル以上

レトロ基板専用デスク 206-6746-1943

小高井商会

FAX 03(3986)5180

が力をとバ

がトいな切 付をるおし

°DD採い

Mでにのこ勢プあ 業も比開のいのる

特許申請中(景品払出機構/玉排出機構) エイブル

株式会社エイブルコーポレーション

TEL 03(3988)2061(代) ABLE CORPORATION, LTD.

トータルサプライヤー・・・・・エイブルコーポレーション

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3 ★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

(6)

寺

耒

運

部一関た九 分八す一月 を号る風 以営法俗九

っ九さい業 些の一込

に一等業

事評困営してま営運警用 。いむつ今 第をがに

略

態と道の にす義一 保る観保

せあものの止成 行成有、を

持風念持 す俗に一 る生よと

を規がお外他ト

図り等る賭 この、そ事

。つこ風解

ニン 第一 第定 八義 号に

一会とる以のッ 設則でそののマ 置できれ用遊シ し定るの途技ン

と全俗のや

表縦の1類機一席

字の遊勝

のはをを れ量技、 設表れ遊他遊さ争 るに機ぱ 備示に技

な象のと一供は的設の結かこ指盤設に1が的ゲい、象 示以数ムす操ドや いかイしとさ二力備結果られ示面備用レ勝にしる施とさ外を機る縦ラ操 。らンてしれ射をで果が除らすにはいッ負表ム。行す の記号によりブラウン管上に 表示される機能を有するもの に限るものとし、射幸心をそ そるおそれがある遊技の用に 供されないことが明らかであ るものを除く。) (施行規則 第三条第二号) 第三条第二号) もの又は数字、文字その他の もの又は数字、文字その他の 記号が表示されることにより、 遊技の結果が表わされ、優劣 を争うことができるものをい う。 る条パピ第一 のとしては対戦 後者の例として は対戦

らは麻

一号) 一ム機(施行

をいう が明らかであるもののほか、 を遊技の結果が数字、文字その を遊技の用に供する遊技 が明らかであるものを除く。) (施行規則第三条第四号) が明らかであるものを除く。) (施行規則第三条第四号) が明らかであるものを除く。) の結果を数字等で表示されがあ のを除いたものを除く。) のを除いたものをいう。 このうち、人の身体の力を表示する遊技 のを除いたものをいう。 で、(1)から(3)までに掲げるものを除く。) を計測するもの、パンチの強 を計測するもの、パンチの強 かの能力を計測するもの等、人の身体の力を を計測するもの、パンチの強

が技同とあた、なし一がる、 いたの明遊射 遊と条ら技幸 技し件かの心 設てので用を いにりのれお、変返となそ

①がめ

に関する。 もにるし の障行く

とのう。つ又の建を存。ては建築

則性でよけるの俗善 記したことによること。 (合理 ること。 (合理 ること。)

二等切は、い当つは造物。で面敷

のでは、して、一般には、
のは、
のは

て 存 が 路 る近

等に位な俗遊ち「も等とけ条、施得念の独とる営技、店、のよら第ゲ設る上

'のア

1例す該中 等ガ鎖る度 接一、がの該

当顧とはう当 `のるが内がは

さの分 区のルを設一」れ

、もぼを設つい色場ラがしいてさ一易を一るるいに施施ピえ為なり らのた

必か化事りは

をのしれの 超建のる建 るの築分 面は限 と積移る営

のれたて

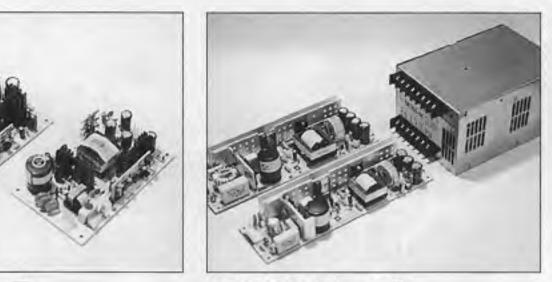
あ。限行れわな境良いのは の許の合客る、件照 度為、れ育をのてはこ 付可調に観こ必をらのを付る成害風も、れ 加後和お的と要付し、



豊富な経験・豊かな実績・スピー ディーなOEM設計と高まる信頼性、 容 量:25W/40W/50W/

60W/75W/90W

弊社担当(鈴木・佐野) 迄お問 い合せ下さい。

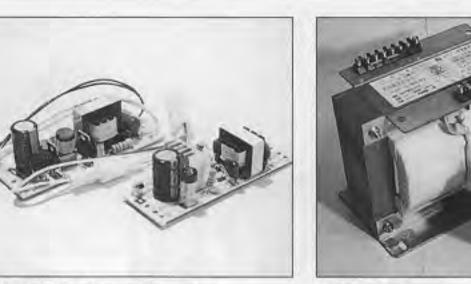


[ENCシリーズ]

入 力:AC90~132V 単出力: 12V/24V 量:30W/50W/100W

JET認証取得済 No.0158-61010-003

入 力: AC90-132V/ AC180-264V 単出力:5V/12V/15V/24V/ 30V/36V/48V



蛍光燈インバータ

DC12V/24V

入力:AC24V

ローコストタイプ

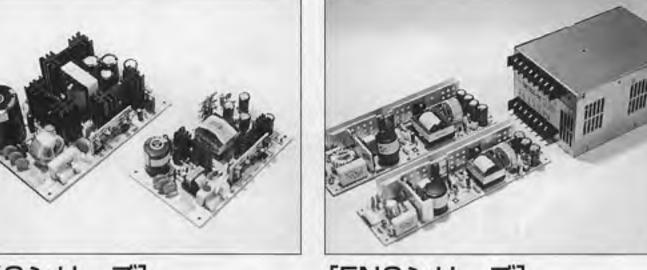
[DPS-10] 15~20W

[NEA/Bシリーズ] ノイズエリミネータトランス

(ノイズ低減トランス) 屋内用乾式自冷式

入出力: AC100/200V切換可 単相·50/60Hz·B種 容量: 100·200·300·500VA(NEA) 1K·2K·3KVA(NEB)

本社:〒141-0032 東京都品川区大崎3-18-7 TEL 03-5740-8695 FAX 03-5740-8696 工場: 〒220-0203 神奈川県津久井郡根小屋1995 http://homepage2.nifty.com/esden/



スイッチングレギュレータ

120W/150W その他出力電圧製作可

[ENC300シリーズ]

E-mail: esden@nifty.ne.jp



それがってす。

【ISO-9001認証取得】

DIN EN ISO 9001

JIS Z 9901

Certificate: 01 100 008466







ます。

プリントシール機 "2重接客機能"の実用新案取得

平素は格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、現在お客様にご好評頂いております弊社プリントシール機「チルティショット(2001年6月発売)」及び「らくパラショット(2002 年2月発売)」にて搭載いたしました「2重接客機能」に関して、弊社が出願しておりました実用新案がこのほど国内実用新案登録の運び となりました。

実用新案登録第3083255号(登録日2001年10月31日) 「画像印刷装置」

(実用新案の内容) 利用者が落書きをしている間でも、他の利用者は撮影ができるプリントシール機に関するものです。

本実用新案の「実用新案登録請求の範囲」は、下記のとおりです。(12のうち、その代表的な請求項1のみを引用いたします。) 【請求項1】

被写体を撮影する撮影手段と、前記撮影手段により撮影された前記被写体の画像を表示する第1の表示手段と、前記第1の表示手段 による表示に基づき、編集対象の画像として選択された前記被写体の画像を表示し、編集入力を受け付ける第2の表示手段とを備え、 画像を編集する編集空間とが異なる位置に設けられることを特徴とする画像印刷装置。

ご承知のとおり、実用新案権は当該実用新案にかかる考案の実施について独占する権利であり、弊社の許可を得ずに、上記実用新案内 容に該当する機能をもつプリントシール機を、製造・販売および使用する行為などはいずれも弊社の上記実用新案権を侵害する行為とな ります。従いまして、弊社としましては、他社製品に上記の侵害行為が発見された場合は、侵害行為を行なう各社に対して法的措置を含 む断固たる措置を講じる所存であります。また、万が一侵害行為のある商品を取り扱われますと、当該商品を購入された方等を含め、各関 係者に対して多大なご迷惑をおかけすることにもなりますので、十分なご留意を頂きますよう予めお願い申し上げる次第でございます。

平成14年2月

オムロン株式会社 事業開発本部 コロンブス事業推進部

条業略第項出 す記にし講第の特、 等にのこ消こ、場れ、定合二 受後選更で行あ上さにはる後所所営二二 主な解 関の 三、に る録お、状二一例そ を周重としと管にて同の一項 講最任があわるはれ係、も定のの業第項 的、任



金場内特設フースにて開催!

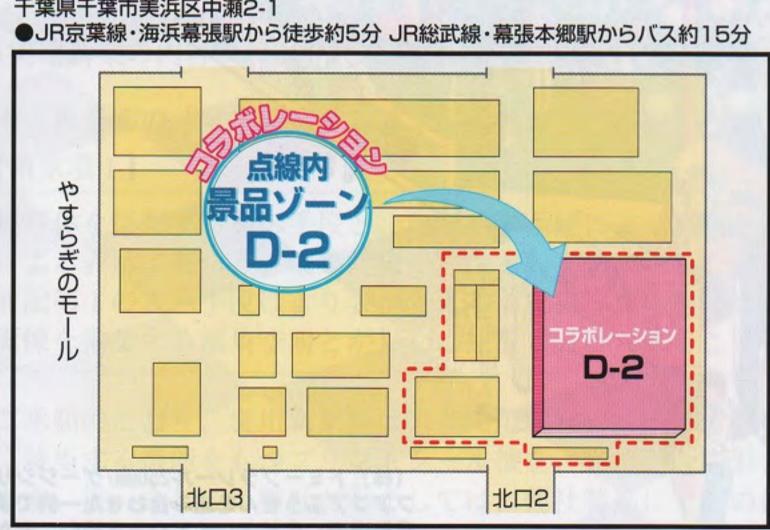
各社イチオシのNEWキャラ・NEWアイテムを一挙公開!

システムサーヒス株式会社



2月22日(金)・ビジネスデー※ 10:00~17:00 2月23日(土)・一般デー

※ビジネスデーのご来場をお勧めいたします。 日本コンベンションセンター・幕張メッセ 展示ホール2,3/ブース D-2(下図参照)



2月28日(木) 10:00~17:00 大阪マーチャンダイズ・マート 展示ホール



皆様のご来場を心よりお得ちしております!

●各社問い合わせ先

株式会社エイコー 東京都墨田区本所1-3-13 AM販売部 電話 03(3624)1183 FAX 03 (3622) 6235

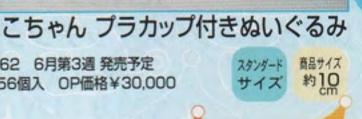
システムサービス株式会社 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F 電話 03(5951)6600 FAX 03(5951)3449

株式会社セガ 東京都大田区東糀谷2-12-14 本社3号館 プライズ部 プライズマーケティング課 電話 03 (5737) 7541 FAX 03 (5737) 7744

株式会社タイトー 東京都千代田区平河町2-5-3 CTE事業部 電話 03 (3222) 4922 FAX 03 (3222) 4956









だっこちゃん ぬいぐるみメジャー





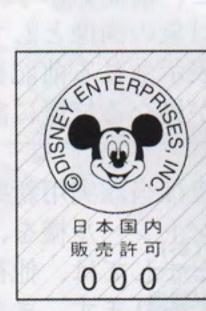




・不正商品にご注意ください!!

ウォルト・ディズニー・インターナショナル・ジャパン株式 会社ディズニー・コンシューマ・プロダクツは日本におい てディズニーキャラクター商品をライセンスしています。 最近、並行輸入される真正品であると輸入業者によって 誤解され、輸入される不正なディズニーキャラクター商 品が数多く出まわっています。不正なディズニーキャラク ター商品は、真正品と誤解されて輸入されたものであっ ても、すべてザ・ウォルト・ディズニー・カンパニーの著作 権、および商標権の侵害品です。ディズニーの不正商品 を製造、輸入、卸売、小売、展示、広告、領布することは 違法行為となります。ディズニーは、ディズニーの知的財 産権を守るために、不正商品に関するいかなる行為に対 しても断固たる措置をとります。たとえ不正商品を並行 輸入された真正な商品と信じていたとしても、不正商品 を取扱っていたことに対する免責事由とはなりませんの で、輸入されたディズニーキャラクター商品が不正商品で ないか、十分ご注意下さいますよう、お願いいたします。





ナショナル・ジャパン(株)ディ ズニー・コンシューマ・プロダ クツの認可した商品には、左記 の証紙が印刷あるいは貼付さ れています。

ディズニーは、商品に著作権(©DISNEY, ©Disney, ©Disney Enterprises, Inc. など)表示および契約ライセンシー名の記載を義務づけています。ご確認ください。 日本国内での製造販売を正式に承認された商品には、契約上、PL法に対処する保険への加入が義務

> ウォルト・ディズニー・インターナショナル・ジャパン株式会社 ディズニー・コンシューマ・プロダクツ 東京都港区南麻布5-2-32 第32興和ビル





「ロボットコースター」 International Trade Show Feb. 22-23 Mar. 1-3 Mar. 5-6 Mar. 6-8 Mar. 7-10 Mar. 29-31 Apr. 3-5 Apr. 23-25 Apr. 25-27 May 22-24

AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan) IAAPI (Mumbai, India) Am Ex 2002 (Dublin, Ireland) ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.) ENADA Spring (Rimini, Italy) Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan) Torremolinos (Madrid, Spain) TPFCS '02 (Dubai, UAE) World of Entertainment (Praha, Czech) E3 2002 (Los Angels, U.S.A.) TiLE 2002 (Berlin, Germany) Asian Amusement Expo (Singapore) Jul. 17-19 GTI Expo (Taipei, Taiwan) Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan) Aug. 28-29 Global Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.) Sep. 17-19 AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.) Sep. 19-21 JAMMA Show (Tokyo, Japan) FER/Interazar (Madrid, Spain) World Gaming Congress Expo (Las Vegas, U.S.A.) Oct. 22-24 IAAPA 2002 (Orlando, U.S.A.)

場

登

が取し・グスール、らズベ社チラス

。には

フラッグロボ同様筐体の小型ブッシャーフィールド上の穴にメダル スタートボタンを押すとボール が屋根の上に発射されます、屋 根のどこから落ちてくるか解ら ないボールをキャッチできたら 景品GET、3回のうち1回で も成功できればOK!子供の頃 うとバーベルUP!5段階上がる キャッチコピー:昔しよくこれで遊んだもんだよね、僕与の世代はね。 スロット専用筐体登場!メダル のBETは通常の3倍!!最高 1~9枚まで可能です。1枚で オールライン有効、スロットの 本来の面白さを残したまま、ゲ ーム内容をアミューズメント風 に味付けしてみました。メダル お馴染みのポケットリフターでご ざいます。おかげ様で順調に販売 させて頂いております。様々に市 コーナーに全く新しい風を送り 場に対応できる製品でございます。 キャッチコピー:ポケットリフターはだてじゃない! キャッチコピー:通常の3倍!!トライムトリブルがかかっているのかっ? A グループ販売担当:渋谷、酒井



※商品は改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

伊藤忠産機株式会社

〒100-0014 東京都千代田区永田町2丁目14番2号

●商品に関する問い合わせはプラント・レジャーシステム課 麻生まで

TEL:03-3506-3524 FAX:03-3506-3521 (山王グランドビル)

飛んで島に着地 ナムコから「ぱっくんレストラン」も





TVメダルゲーム「ねこショット!」

メカ式フロントタイプセレクター **757-P**





「ナオミ2」使用CGドライブゲーム

峠でカーバトル

セガ社「頭文字D・アーケードステージ」



旭精工のコイン払い出し機(コインホッパー)は、 あらゆる機器に対応できるよう各種取り揃えております。



董告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがいまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

Usality Assurance ISO 9001 LIACA-079 旭精工(株)岩槻工場はISO9001 認証を取得しました

FAX:03-3408-7420 ホームページ: http://www.asahiseiko.com

AD-624

謹告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがいまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます

積算式フロントタイプセレクター AF-754-EF

旭精工のコイン選別機(コインセレクター)は、

あらゆる機器に対応できるよう各種取り揃えております。

Use ISO 9001 LIACA-079 R018 地精工(株)岩槻工場はISO9001 認証を取得しました

信頼と技術のふれあい

FAX:03-3408-7420 ホームページ: http://www.asahiseiko.com

Game Machine's Best Hit Games 25

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING			
7					
1	1	バーチャファイター 4 (セガ社 Naomi 2) Virtua Fighter 4 (Sega)7.7			
2	2	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオンDX (カプコン/バンプレスト Naomi) Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)6.5			
3	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 (イオリス/サンAM ネオジオ The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)6.5			
4	4	パワースマッシュ 2 (セガ社 Naomi) Virtua Tennis 2 (Sega)			
6	-	兎・野生の牌(童/タイトー Gネット) Rabbit* (Warashi/Taito) ····································			
6	6	機動戦士ガンダム 連邦 V S ジオン (カプコン/バンプレスト Naomi Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)5.94			
7	/	バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 3 (Sega)			
8	5	斑鳩(トレジャー/セガ社 Naomi) Ikaruga (Toreasure/Sega)			
9	10	ことばのパズルもじぴったん (ナムコ) Word Puzzle* (Namco)			
10	9	鉄拳 4 (ナムコ) Tekken 4 (Namco)			
11	8	カプコン VS SNK 2 (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK 2 (Capcom)			
Ø	13	対戦ホットギミック 3 (彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)4.6			
B	26	ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)4.6			
14	11	式神の城(アルファシステム/タイトーGネット) Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)4.5			
15	15	ホットギミックインテグラル(彩京) Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)			
16	29	すくすく犬福(ビデオシステム) Quiz Lucky Dog* (Video System) ·················4.3			
D	23	テトリス (セガ社) Tetris (Sega)			
B	22	ストリートファイター Ⅲサードストライク (カプコン Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom) ····································			
19	14	スーパーメジャーリーグ(セガ社 Naomi) World Series Baseball (Sega)4.0			
20	28	上海・昇龍再臨(タイトーGネット) Shanghai Climbing Dragon (Taito)4.0			
2	31	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン) Street Fighter Alpha 3 (Capcom)4.0			
2	27	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega) ·················4.0			
23	17	ミスタードリラー グレート (ナムコ) Mr. Driller Great (Namco)3.9			

パワースマッシュ (セガ社 Naomi)
Virtua Tennis (Sega) -----------------------3.89

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断 **評価** によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気

と売上げ、9: すばらしい人気と売上げ、8: 大変いい人気と売上げ、7: いい人気と売上げ、(RATING) 6: まあいい人気と売上げ、5: 平均的なもの、4: 平均以下(以下省略)

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成	戊品タ	イプのTV	ゲーム機
前	機種名	(メーカー名)	(DEDICATED VIDEOS

0	2	ルパン三世・ザ・シューティング (セガ社) Lupin II - The Shooting (Sega) ··················8. 29
2	3	太鼓の達人 2 (ナムコ) Taiko no Tatujin 2 (Namco)8.24
3	4	犬のおさんぽ(セガ社) Walk The Dog (Sega) ··················8.00
4	5	湾岸ミッドナイト (ナムコ) Wangan Midnight (Namco)7.92
5	1	ダービーオーナーズクラブ Ⅱ (セガ社) Derby Owners Club Ⅱ (Sega)7.53
6	6	ザ・警察官 2 (コナミ) Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami)6.82
0	8	ドラムマニア・フィフスミックス(コナミ) Drum Mania 5th Mix (Konami)・・・・・・・・・・・6.54
8	14	タイムクライシス 2 $(SD/DX/S)(+ 4 3)$ Time Crisis 2 $(SD/DX/S)$ (Namco)
9	9	スリルドライブ 2 (2 P $/$ S D $/$ D X) (コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)6.33
10	7	ポップンミュージック 7 (コナミ) Pop'n Music 7 (Konami)
11	10	バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)
12	12	シャカっとタンバリン! (セガ社) Syakatto-Tambourine (Sega)
13	13	ヴァンパイアナイト $(SD/DX)(ナムコ)$ Vampire Night (SD/DX) (Namco)
14	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 $(DX/UP)(セガ社)$ The House of The Dead 2 (DX/UP) $(Sega)$ 5.30
1	16	ギターフリークス・シックススミックス (コナミ) Guitar Freaks 6th Mix (Konami)
16	-	ラ・キーボードュ(セガ社) La Keyboard (Sega)
17	17	ニンジャアサルト (ナムコ) Ninjya Assault (Namco)
18	18	DDR MAX (コナミ) DDR MAX (Konami)
	₹ o.)他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)
1	1	衝撃美写(日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)9.47
2	2	やまとなでしこ(アトラス) Yamatonadeshiko (Atlus)
3	3	劇的美写(日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)9.17
4	5	天使のステージ(イーキューリンク/辰巳) Angel Stage (Tatumi)····································
6	8	フォト&シール・Vivit(メイクソフトウェア) Photo & Seal Vivit (Make Software)8.13
6		シャイニーショット (オムロン) Shiny Shot (Omron)8.08
7	6	チャオッピノ (オムロン) Chaopi (Omron)

	回	MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)
0	2	ルパン三世・ザ・シューティング(セガ社) Lupin II - The Shooting (Sega) ·······················8.29
2	3	太鼓の達人 2 (ナムコ) Taiko no Tatujin 2 (Namco)8.24
		大のおさんぽ(セガ社)
3	4	Walk The Dog (Sega)8. 00
4	5	湾岸ミッドナイト(ナムコ) Wangan Midnight (Namco)7.92
5	1	ダービーオーナーズクラブ Ⅱ (セガ社) Derby Owners Club Ⅱ (Sega)7.53
6	6	ザ・警察官 2 (コナミ) Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami)
0	8	ドラムマニア・フィフスミックス (コナミ) Drum Mania 5th Mix (Konami)
8	14	タイムクライシス 2 (S D / D X / S)(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)
9	9	スリルドライブ 2 (2 P/S D/D X)(コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)
10	7	ポップンミュージック 7 (コナミ)
		Pop'n Music 7 (Konami)
11	10	Battle Gear 2 (Taito)
12	12	シャカっとタンバリン! (セガ社) Syakatto-Tambourine (Sega)
13	13	ヴァンパイアナイト $(SD/DX)(ナムコ)$ Vampire Night (SD/DX) (Namco)
14	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 $(DX/UP)(セガ社)$ The House of The Dead 2 (DX/UP) $(Sega)$ 5.30
B	16	ギターフリークス・シックススミックス (コナミ) Guitar Freaks 6th Mix (Konami)
16	-	ラ・キーボードュ(セガ社) La Keyboard (Sega)
17	17	ニンジャアサルト (ナムコ) Ninjya Assault (Namco)
18	18	DDR MAX (コナミ) DDR MAX (Konami)
	その)他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)
1	1	衝撃美写(日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)9.47
2	2	やまとなでしこ(アトラス) Yamatonadeshiko (Atlus)
3	3	劇的美写(日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)9.17
4	5	天使のステージ(イーキューリンク/辰巳) Angel Stage (Tatumi)・・・・・・8. 23
6	8	フォト&シール・Vivit(メイクソフトウェア) Photo & Seal Vivit (Make Software)8.13
6	4	シャイニーショット (オムロン) Shiny Shot (Omron)













バケットの強弱設定が可能





英文版業界ニュース

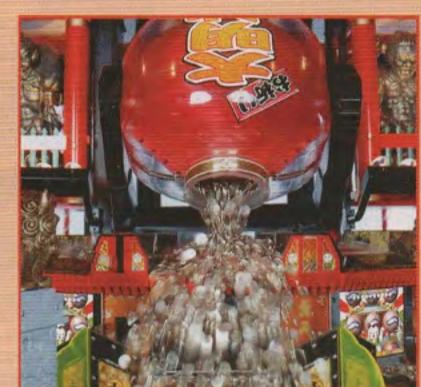
第三種郵便物認可



10サテライトで最大20人スレイ可能!!

思わず祈りたくなる「スズヒモ」。 大明神に届け、祈りの声! 風神、 雷神に守られた大提灯から、 2000枚を越えるメダルが一気 に払い出される、空前のジャック ポット! 圧倒的な迫力と、親し みやすさがプレイヤーの心を がっちりつかみます。

UFO CATCHER 7



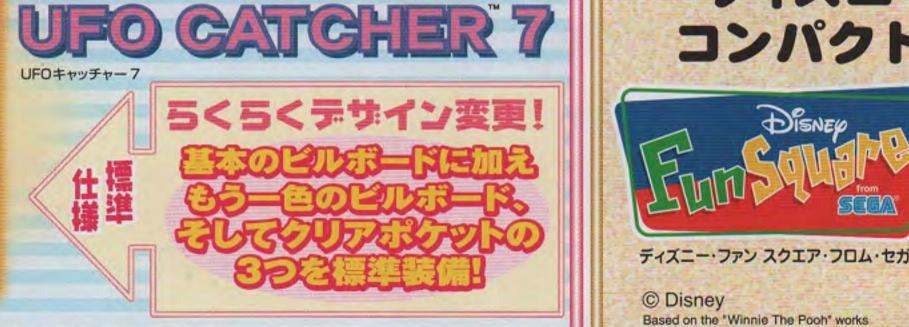


◎ワカエ紙工

5く5くデザイン変更!



ディズニーの世界観をそのままに コンパクトバージョン 絶賛稼働中!!



by A.A.Milne and E.H. Shepard





●ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい



Supreme Court Snubs Koei Copyright Suit

Koei Co., Ltd., Yokohama, had brought a civil lawsuit against Gijyutu-Hyoron Co., Ltd. (Gihyo), Tokyo, on the grounds that a floppy disk file attached to the "Unofficial Guide Book of 'Romans of the Three Kingdoms III" published by Gihyo infringes upon the copyright of Koei's "Romans of the Three Kingdoms III". However, the Supreme Court has dismissed Koei's complaint, in the same way as did the Tokyo District Court and Tokyo High Court.

Koei released the PC game software "Romance of the Three Kingdoms III" in February 1992. In this strategic simulation game, about 500 characters appear and ability values are set for each of them according to six parameters. Users can also add 68 new characters and set their ability value within the 1~100 range. Gihyo published its "Unofficial Guide Book of 'Romans of the Three Kingdoms III'' in February 1993, with a floppy disk attached. Since the floppy disk contained a file capable of setting ability values above 100, Koei brought a lawsuit in 1993 on the grounds that it constituted an alteration of literary work without permission. However, Koei also admitted the fact that Gihyo had left intact Koei's original computer program in its entirety.

In July 1995 the Tokyo District Court dismissed Koei's complaint. According to the judgement, Gihyo's deed does not constitute an alteration of literary work, since the story asserted by Koei is not a program as literary work, and Gihyo's file setting the ability values of characters is data, not a program as literary work. Koei brought an intermediate appeal.

In March 1992 the Tokyo High Court also dismissed Koei's appeal. According to the judgement, although Koei asserts that utilization of Gihyo's file can alter Koei's "Romance of the Three Kingdoms III", this PC game software is a simulation game by nature, and the game itself changes endlessly according to the actions of the user. Furthermore, as Koei offered no concrete evidence of alteration, there existed no fact of alteration.

Koei also asserted that its PC game is a movie picture as literary work. Against this, the High Court found that it is not a movie picture as literary

Game Machine

Editor: Masumi Akagi Amusement Press, Inc. Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-6314-3821 Email: editor@ampress.co.jp Web site: http://www.ampress.co.jp/ © 2002 Amusement Press, Inc.

work, since the PC game is a simulation game where the user thinks and chooses before still images, and as such, its differs from other ordinary video games which puts the emphasis on the movement of images.

Although Koei brought a final appeal, the Supreme Court dismissed in on December 21, 2001, on the grounds that the reasons for the final appeal are unacceptable under the law. So, Koei finally had to admit defeat. The lawsuit however was very helpful in that it gave clear indication as to the attitude of the courts vis-à-vis video

For example, many opinions had been voiced by professional lawyers against the Supreme Court's judgement in February 2001 that sales of the memory card "Xterminater", which can be used for Konami's "Tokimeki Memorial", constitutes infringement of Konami's copyright. As a result of the current Supreme Court judgement. however, a further step forward was taken in the clarifying the relationship

between cinematographic literary works and video games. This is seen as having an effect on the ongoing "secondhand game software" sales issue now being examined at the Supreme Court.

Redemption Can't Be Introduced: NPA

The National Police Agency (NPA) expressed its view again on December 12 to officers of the Amusement Operators Union (AOU), a federation of local coin-op operator associations, that in Japan it is impossible to introduce redemption. Although operators and manufacturers suffering from the industry downturn have been pushing for the legalization of redemption, the NPA has so far merely said that it is "impossible". However, Hidenori Yoshida, the NPA manager responsible, has recently come out clearly against the introduction of redemption in the near future.

The details of this meeting are unknown since it was not open to the press. However, it appears that Yoshida said that, if businesses desire to introduce redemption, an applicable licence can be obtained under Fuei No. 7 Operation. Redemption falls under amusement machine operation in Fuei No. 7 Operation, where the player can win prizes as a result of playing a ma-

In principle, under Fuei No. 7 Operation, balls or medals obtained as a result of playing a pachinko or pachislot game are exchanged for prizes. In reality, however, these balls or medals are exchanged for a special prize which, in turn, is immediately exchanged for cash at a nearby exchange window. That is, it is treated as gaming with cash as in the UK, Spain and Germany (called amusement with prize=AWP for some unknown reasons). Japan's amusement arcade operators are operating not under Fuei No. 7 Operation but under Fuei No. 8 Operation, and believed that redemption was covered by Fuei No. 7 Operation and not No. 8. It is guessed that Yoshida also pointed that out.

Meanwhile, both JAMMA and AOU have expressed clearly that they set the introduction of redemption as their major goal. However, they do not show concrete plans such as what sort of legal grounds they give.

"Xbox" Tagged Price ¥34,800

Microsoft Corp., Tokyo, the Microsoft subsidiary in Japan, announced that the price of the home video game "Xbox" to be shipped on February 22 in Japan be ¥34,800. In the USA it was shipped on November 15 at the price of US\$299, and total sales reportedly reached 15 million units by the end of December.

Compared to "PS2", "Xbox" includes both a hard disk and LAN port, making on-line communication possible. As such, it is more expensive than "PS2", some people feel it to be

SCE Shows Growth With "PS2"

Sony Corp., Tokyo, posted the results of its third quarter ended Decem ber 31, 2001, and its home video game division (i.e., Sony Computer Entertainment: SCE) showed ¥383,159 million in revenue, up 62.9% over the same period in the previous year, and ¥66,410 million in operation income (vs. ¥13,944 million of operation loss in the same period the previous year)

According to Sony, it went into the black from the second quarter, as shipments of "Play Station 2" (PS2) and its game software increased considerably in Japan, North America and Europe. However, the share of "Play Station" and "PS one" consoles and game software has been decreasing. Third quarter "PS"/"PS one" shipments amounted to 1.03 million units, this bringing the cumulative total to 89.23 million units. "PS2" shipments numbered 5.42 million units, this bringing the cumulative total to 24.99 million pieces. Shipments of game software for the "PS" numbered 38.0 million, thus bringing the cumulative total to 840 million pieces. Shipments of game software for the "PS2" numbered 52.7 million pieces, thus bringing the cumulative total to 125.2 million pieces.

By decreasing the price of the "PS2" console from ¥35,000 to ¥29,800 on November 29 last year, SCE spurred market diffusion of the machine. It also shipped it in Hong Kong, Malaysia, Singapore and Thailand on December 13, and began shipping it in Taiwan from January 24. It also decided to ship it in Korea from February 22. Since home videos have

that "PS2" will be sold officially in Although SCE has been expanding

not hitherto been imported to Korea,

at least officially, this is the first time

its market presence in Japan, North America, Europe and Southeast Asia, it remains silent regarding the piracy of "PS" and "PS2" consoles and software in China. SCE has not made any comment regarding copyright infringement problems.

FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used) **!! DELUXE VIDEOS** & SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our web site for more information www.fillmoregames.com tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan. Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933



河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

© TAITO CORP. 2002

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。